

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada analisis, desain, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan pada 37 responden, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi M-EQ Plus ini berhasil dikembangkan dan mudah dalam penggunaannya (user friendly).
2. Empat elemen multimedia yaitu teks, gambar, animasi, dan suara yang ada dalam aplikasi "M-EQ Plus" ini telah berhasil digabungkan dan dapat berjalan dengan baik lewat media telepon seluler Nokia 5700 dan Nokia N95.
3. Aplikasi ini telah diujicoba pada 37 responden yang terdiri dari 36 siswa SMP dan seorang psikolog anak dengan hasil 35% orang memberikan penilaian sangat baik, dan 52% orang memberikan penilaian baik. Para siswa tersebut juga menyatakan bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kecerdasan emosinya dan mudah menggunakan konten-konten pendukung lainnya.

5.2. Saran

Saran yang diberikan untuk pengembangan lebih lanjut adalah mengabungkan jenis-jenis soal tes yang lain seperti soal-soal tes yang merujuk kepada kecerdasan intelektual (IQ) dan kecerdasan spiritual

(SQ) dan menambahkan konten hiburan lainnya seperti *game* dengan menggunakan koneksi *bluetooth*.



DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, Seno., 2005, *Macromedia Flash Profesional 8*, Penerbit Dian Rakyat, Jakarta.
- Awangga, N., Suryaputra., 2008, *Tes EQ plus*, Penerbit Pararaton Publishing, Yogyakarta.
- Boneff, M., 1998., *Komik Indonesia*. KPG:Jakarta.
- Christianti, Silvia., 2005, *Pengembangan Sistem Pakar Uji Kepribadian Melalui Perangkat Mobile*, Tugas Akhir, Teknik Informatika FTI UAJY, Yogyakarta.
- Cole, L., 1963, *Psychology of Adolescent*. New York: Holt Rinchart and Winston.
- Djaliteng., 2000, *Zodiak, Shio dan Primbon*. Penerbit Setia Kawan, Jakarta.
- Goleman. Daniel., 1999, *Emotional Intelligence*. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Kartadinanta., 2001, *Iventori Tugas Perkembangan Siswa SLTP*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Leggett, Richard., 2006, *Foundation Flash Applications for Mobile Device*. Freindsoft an Apress Company.
- Littauer, Florence., 1996, *Personality Plus*. Penerbit Binarupa Aksara, Jakarta.
- Hariwijaya, M., 2007, *Tes Kepribadian Personality Test*. Penerbit Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

Hidayatullah, Priyanto., 2009, *Making Educational Animation using Flash*. Penerbit Informatika, Bandung.

Hofstetter., Fred T., 2001, *Multimedia Literacy 3rd Edition*. New York: McGraw-Hill, Inc.

Hurlock, E.B., 1972, *Adolescent Development*. Tokyo: McGraw-Hill Kogakusha, Ltd.

Suyoto., 2003, *Diktat Mata Kuliah Multimedia*, Program Studi teknik Informatika Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Tridhonanto, Al., 2009, *Melejitkan Kecerdasan Emosi EQ Buah Hati*, Penerbit Beranda Agency, Yogyakarta.

Vaughan, Tay., 2004, *Multimedia : Making It Work*, Sixth Edition, McGraw-Hill Technology Education.

Widianturo, Yos., 2009, *Pengembangan Aplikasi Tes Personalitas dan Kemampuan Dalam Bidang Teknologi Informasi*, Tugas Akhir, Teknik Informatika FTI UAJY. Yogyakarta.

Referensi dari Internet :

Adobe.com, 2007, *Getting Started With Flash Lite 2.X And 3.0*, http://livedocs.adobe.com/flashlite/3.0/docs/flashlite_gettingstarted.pdf , diakses 21 Juli 2009, pukul 15.00 WIB.

Pragatcomic.com, 2009, *Mobile Comic*, <http://www.pragatcomic.com/forum/index.php?topic=654.0;wap2>, diakses 29 Oktober 2009, pukul 19.00 WIB.

Rikonna.wordpress.com, 2005, *History Of Multimedia*, http://rikoona.files.wordpress.com/2008/05/lecture1_intro.pdf, diakses 30 Juni 2009, pukul 00.00 WIB.